The Best of Digital Counters



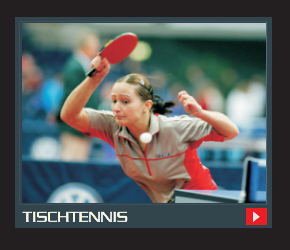
Technische Daten

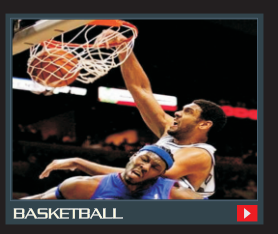
Versorgungsspannung	:	12 Volt DC
Leistungsaufnahme	:	7,2W / 600 mA max.
Geräteabsicherung	:	T 1000 mA
Schnittstelle	:	RS-232
Funkmodul (optional)	:	868 MHz-Band
Konformität	:	CE
Temperaturbereich	:	15° min. - 40° max.
Gewicht Ø	:	4300 g
Abmessungen (BxHxT)	:	445mm x 288mm x 100mm

GTS-Electronic GmbH
In Bühlen 1 * D-72768 Reutlingen * TEL 0049-7121-310200
www.Digital-Sportsworld.de / www.GTS-ELECTRONIC.de

Digital Sportsworld®


VOLLEYBALL


TISCHTENNIS


BASKETBALL

The Best of Digital Counters



Bedienungsanleitung / Instruction Manual

INHALTSVERZEICHNIS

LIEFERUMFANG

Folgende Teile sind im Lieferumfang enthalten:

1 Digitales Zählgerät
1 Netzteil
1 Bedienungsanleitung

ZÜBEHÖR (OPTIONAL)

Für dieses digitale Zählgerät gibt es eine umfangreiche Auswahl an Zubehörteilen und Erweiterungen sowie leistungsstarke Software zur vollautomatisierten Verwaltung von Verbandsspielen und Turnieren, über Funk mit Liveticker-Funktion ins Internet. Für weitere Informationen sehen Sie bitte auf unserer Webseite nach oder rufen Sie uns an, wir beraten Sie gerne.

DIGITAL SPORTSWORLD®
Digital Counter Series V 1.2

INBETRIEBNAHME

1. Nehmen Sie das Zählgerät vorsichtig aus der Verpackung und stellen Sie es auf einer ebenen Fläche auf. Prüfen Sie ob, das Zählgerät sicher und fest steht.
2. Verwenden Sie für die Stromversorgung das beiliegende Netzteil oder einen entsprechenden Akku und schließen Sie das Zählgerät an, aber schalten Sie es noch nicht ein.
3. Wenn Sie einen Akku verwenden, laden Sie diesen zuerst mit dem vom Hersteller erhältlichen Ladegerät. Entladen Sie den verwendeten Akku nie vollständig sonst wird seine Lebensdauer drastisch verkürzt.
4. Benutzen Sie das Zählgerät nicht bei Minusgraden und schützen Sie es vor Feuchtigkeit. Wird das Zählgerät von einem kalten Raum in einen warmen Raum gebracht und die Scheiben laufen an, darf es nicht eingeschaltet werden. Es kann sonst durch Kondenswasserbildung im Inneren des Gerätes zu einem Kurzschluss kommen, der es zerstören kann. Bitte warten Sie in diesem Fall, bis sich das Zählgerät akklimatisiert hat.

ERSTINITIALISIERUNG

1. Um das Zählgerät für den zukünftigen Zählbetrieb einzurichten, ist es erforderlich, beim erstmaligen Einschalten eine Erstinitialisierung durchzuführen. Hierbei wird der Festwertspeicher **[EEPROM]** initialisiert und die Basisparameter für die eingestellte Sportart geladen. Dieser Vorgang muss nur einmal durchgeführt werden.
2. Um die Erstinitialisierung zu starten, drücken Sie jetzt bitte die Tastenkombination **[RESET+AUFSCHLAG+SPIELBEGINN]**, halten diese gedrückt und schalten gleichzeitig das Zählgerät ein. Auf den linken oberen Minuten-Digits sehen Sie die Zahl 00 und auf den rechten Sekunden-Digits erscheint die Zahl 99, die jetzt auf 00 heruntergezählt wird **(Bild1)**.
3. Sind die Sekunden-Digits auf 00 gezählt und die Minuten-Digits zeigen auch 00 an, wurde das Zählgerät fehlerfrei eingerichtet. Ist das nicht der Fall wiederholen Sie die Reinitialisierung ab Punkt 2.
4. Ist die Einrichtung beendet, wird das voreingestellte Standardbild angezeigt **(Bild2)**.

Bild1: Erstinitialisierung



Bild2: Standardanzeige



SELBSTTEST

1. Nachdem die Erstinitialisierung beendet ist, empfiehlt es sich, einen Selbsttest durchzuführen. Schalten Sie hierzu das Zählgerät aus, drücken sie die Tasten **[RESET+AUFSCHLAG]** gleichzeitig, halten diese gedrückt und schalten gleichzeitig das Zählgerät wieder ein.
2. Es werden jetzt nacheinander alle darstellbaren Zeichen auf den Digits ausgegeben, und im Anschluss daran alle Segmente und LEDs zur Funktionsprüfung aktiviert **(Bild3)**.
3. Um die Schaltfunktion der einzelnen Taster, Digits und LEDs zu testen, drücken Sie jeden Taster einzeln. Es ertönt ein Signalton und die Digits und LEDs werden dunkel geschaltet **(Bild4)**. Ist der Test beendet, können Sie das Zählgerät wieder ausschalten.



Bild3: Selbsttest - Alle Digits aktiviert



Bild4: Selbsttest - Dunkelschaltung

EINSCHALTBILDER

1. Sobald Sie das Zählgerät einschalten, wird im Normalfall ein voreingestelltes Einschaltbild **(Bild5-8)** angezeigt. Trifft das nicht zu, verfahren Sie wie in Absatz **'SPIELABBRUCH/ STROMAUSFALL'** aufgeführt.
2. Ihr favorisiertes Einschaltbild können Sie jetzt mit den Tasten **[PUNKTE-LINKS +/-]** auswählen, die entsprechenden Einstellungen durchführen und mit Drücken der Taste **[SPIELBEGINN]** dauerhaft speichern. Nach jedem Einschalten des Zählgerätes steht Ihnen dann dieses Einschaltbild zur Verfügung.



Bild5: Einschaltbild 1



Bild6: Einschaltbild 2

GRUNDKONFIGURATION

1. **GEWINNSÄTZE (S):** Stellen Sie mit den Tasten **[PUNKTE-RECHTS +/-]** die Anzahl der Gewinnsätze ein, die in diesem Spiel gespielt werden **(Bild7)**.
2. **ZÄHLGERÄTENUMMER (P):** Wird das Zählgerät mit mehreren zusammen über Funk angesteuert, muss es durch eine Nummer identifizierbar sein **(Bild8)**. Verwenden Sie hier am besten die aktuelle Plattennummer. Auswahl mit Tasten **[PUNKTE-RECHTS +/-]**.
3. **EINSCHALTBILD 1+2:** Wählen Sie eines dieser Bilder, wenn nach dem Einschalten des Zählgerätes keine weiteren Einstellung durchgeführt werden sollen **(Bild5+6)**.



Bild7: Anzahl Gewinnsätze einstellen



Bild8: Zählgerätenummer einstellen

VOREINSTELLUNGEN 'SPIEL'

VOREINSTELLUNGEN:

1. Nachdem Sie die Grundkonfiguration **(Bild5-8)** durchgeführt haben, drücken Sie bitte die Taste **[START/STOP],** um in diesen Einstellungsmodus zu gelangen. Die Einspielzeit im Zeitfenster blinkt. Die nachfolgend aufgeführten Einstellungen (Einspielzeit/Aufschlagwahl /Seitenwahl/Spielernummern) können Sie in beliebiger Reihenfolge durchführen.

EINSPIELZEIT:

1. Sobald die Spieler mit dem Einspielen beginnen **(Bild9)**, starten Sie die Einspielzeit mit der Taste **[START/STOP]**.
2. Durch erneutes Drücken der Taste **[START/STOP]** können Sie die Einspielzeit abbrechen und das Spiel kann schon vorzeitig beginnen.
3. Das Ende der Einspielzeit wird durch ein kurzes akustisches Signal angezeigt.

AUFSCHLAGWAHL:

1. Um den Aufschlag einzustellen, drücken Sie die Taste **[AUFSCHLAG]** solange, bis die Aufschlag-LED auf der Seite leuchtet, auf welcher der Spieler steht der den Aufschlag gewählt bzw. gewonnen hat **(Bild10)**.
2. Das Spiel kann nicht gestartet werden, ohne das diese Einstellung durchgeführt wurde. In diesem Fall ertönt ein **'Fehlerton'**, der Sie darauf aufmerksam macht.

Bild9: Einspielzeit



Bild10: Aufschlag auswählen



SEITENWAHL+SPIELERNUMMERN:

1. Im Verbandsspielmodus **(Bild9+10)** sehen Sie in den Punkteanzeigen die Kürzel **[H = Home für Heimspieler]** und **[E = Extern für Gastspieler]** und im Turniermodus sehen Sie dort die vom PC übertragenen Spielernummern, die mit dem Schiedsrichterzettel übereinstimmen sollten.
2. Führen Sie grundsätzlich immer eine Zuordnung der Kürzel bzw. der Spielernummern durch, den am Ende eines Spieles wird in den Zeitdigits immer die Spielernummer bzw. das Kürzel des Siegers angezeigt und wenn keine Zuordnung stattgefunden hat könnten diese Anzeige natürlich falsch sein.
3. Durch Drücken der Tasten **[SÄTZE-LINKS -]** und **[SÄTZE-RECHTS -]** können die Spieler-nummern bzw. die Heim/Gast-Kürzel beider Seiten angesehen werden. Die Satzanzeige gibt an, welcher Seite die Nummer/Kürzel zugeordnet ist. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **[SÄTZE-LINKS -]** und **[SÄTZE-RECHTS -]** kann diese Zuordnung geändert werden. Führen Sie das solange durch, bis die Kürzel/Spielernummern mit den Spielern an der Platte übereinstimmen.
3. Um das Spiel zu starten, müssen aber auf jeden Fall die Kürzel/Spielernummern **(Bild9-12)** mindestens einmal zur Kontrolle angesehen werden.
3. Wurden alle Einstellungen durchgeführt, können Sie das Spiel mit der Taste **[SPIELBEGINN]** starten, ansonsten ertönt ein **'Fehlerton'**. Prüfen Sie in diesem Fall nochmals alle Einstellungen.

Bild11: Anzeige Spielernummer links



Bild12: Aufschlag noch nicht ausgewählt



DIGITAL SPORTSWORLD®
Digital Counter Series V 1.2

HAUPTSPIELZEIT

1. Nachdem Sie alle Voreinstellungen durchgeführt haben, kann das eigentliche Spiel beginnen. Hierzu drücken Sie einfach die Taste **[START/STOP]**. Die Hauptspielzeit **(Bild13)** wird gestartet und zählt gegen null. Um die Hauptspielzeit zu stoppen (z. B. Spieler geht zum Handtuch), drücken Sie erneut die Taste **[START/STOP].**
2. Mit den **[PUNKTE+]** Tasten zählen sie die gewonnen Punkte der einzelnen Spieler. Bei einer Korrektur verwenden Sie die **[PUNKTE-]** Tasten **(Bild14)**.
3. Da der Aufschlag automatisch eingestellt und die Sätze automatisch gezählt werden, sind diese Tasten außer Betrieb.

Bild13: Start der Hauptspielzeit



Bild14: Punkte zählen



SPIELER-TIMEOUT

1. Die linke und rechte LED über der Zeitanzeige zeigt den Timeout-Status der Spieler an. Ist die entsprechende LED dunkel geschaltet, hat der jeweilige Spieler sein Timeout noch zur Verfügung. Leuchtet die LED, hat er es schon verbraucht.
2. Um ein Spielertimeout zu aktivieren, stoppen Sie zuerst die Hauptspielzeit mit der Taste **[START/ STOP],** so dass die Zeitanzeige blinkt.
3. Initialisieren Sie jetzt, je nachdem auf welcher Plattenseite sich der Spieler befindet, der das Timeout beansprucht, mit der Tastenkombination **[SÄTZE LINKS +-]** oder **[SÄTZE RECHTS +-]** das Spielertimeout. Die entsprechende Timeout-LED blinkt und in den Zeit-Digits wird die Timeoutzeit angezeigt **(Bild15)**.
4. Sollte die Timeoutzeit nicht automatisch herunterzählen,starten Sie sie mit der Taste **[START/STOP]**. Möchten die Spieler das Spiel weiterführen, bevor das Timeout abgelaufen ist, können Sie durch erneutes Drücken von **[START/STOP]** das Spielertimeout vorzeitig beenden.
4. Nach Abbruch/Ablauf des Timeouts leuchtet die Timeout-LED des entsprechenden Spielers und es ertönt ein Signalton. Die Resthauptzeit erscheint jetzt wieder auf den Zeit-Digits und kann, sobald die Spieler an der Platte sind, durch Drücken der Taste **[START/STOP]** erneut gestartet werden **(Bild16)**.



Bild15: Spielertimeout



Bild16: Timeout Ende/Restspielzeit starten

SATZENDE/SEITENWECHSEL/SATZPAUSE

1. Wurde ein Satz oder das Spiel durch einen Spieler gewonnen, wird das von der Zählgeräte-software erkannt und die Punkte, sowie die Satzanzeige des Spielers, der den Satz bzw. das Spiel gewonnen hat, fängt an zu blinken **(Bild17)**.
2. Handelt es sich um den letzten Satz, fängt die Punkte- und Satzanzeige auch dann an zu blinken wenn der Seitenwechsel, z. B. bei 05:03 durchgeführt werden muss.
3. Durch Drücken der Taste **[SEITENWECHSEL]** wird der Satz beendet bzw. im letzten Satz ein Seitenwechsel durchgeführt. Die Timeout-LED's sowie die Aufschlag-LED's werden sofort automatisch aktualisiert. Die Satzanzeige und die Punkteanzeige bleiben noch solange stehen, bis die Satzpause beendet ist, damit Sie noch korrekt auf dem Schiedsrichterzettel vermerkt werden können.
4. In den Zeit-Digits sehen Sie jetzt die Satzpause **(Bild18)**, die, wenn Sie nicht automatisch startet, durch Drücken der Taste **[START/STOP]** aktiviert bzw. durch erneutes Drücken abgebrochen wird. Ist die Satzpause beendet, ertönt ein Signalton, die Sätze werden aktualisiert, die Punkteanzeigen werden dunkel geschaltet und die Hauptzeit erscheint in den Zeit-Digits.
5. Sind die Spieler wieder Spielbereit, starten Sie die Hauptzeit mit der Taste **[START/STOP]**. Die Punkteanzeigen werden auf 00:00 gesetzt und der neue Satz beginnt.



Bild17: Satzende/Punkte und Satzdigits blinken



Bild18: Satzpause

DIGITAL SPORTSWORLD®
Digital Counter Series V 1.2

SPIELENDE

1. Wurde das Spiel zu Ende gespielt, fangen wie beim Seitenwechsel beide Satzanzeigen und die Punkteanzeige des Siegers an zu blinken. Um das Spiel jetzt ordnungsgemäß zu beenden, drücken Sie bitte 1x kurz die Taste **[SPIELENDE]**.
2. Sobald in der Zeitanzeige **[EEEE]** blinkend im Wechsel mit dem Kürzel des Siegers **[H bzw. E]** oder die Spielernummer des Siegers angezeigt wird, ist das Spiel korrekt beendet **(Bild19)**.

SPIELAUFGABE/DISQUALIFIKATION

1. Wird ein laufendes Spiel nicht fertiggespielt, weil ein Spieler aufgegeben hat oder durch den Oberschiedsrichter disqualifiziert wurde, stoppen Sie die laufende Zeit durch Drücken der Taste **[START/STOP]**. Die Zeitanzeige blinkt.
2. Drücken Sie anschließend die Taste **SÄTZE [LINKS-]** oder **SÄTZE [RECHTS-]**, je nachdem welcher Spieler aufgegeben hat bzw. disqualifiziert wurde. Halten Sie diese Taste gedrückt und drücken Sie noch gleichzeitig die Taste **[SPIELENDE]** für ca. 3-4 Sekunden.
3. Sobald in der Zeitanzeige **[LLLL]** blinkend im Wechsel mit dem Kürzel des Siegers **[H=Heimspieler]** oder **[E=Gastspieler]** angezeigt wird, ist das Spiel ordnungsgemäß beendet **(Bild20)**. Wird das Spiel über ein Turnier/Verbandsspielprogramm gesteuert steht dort statt des Kürzels, die Spielernummer des Siegers.



Bild19: Spielende



Bild20: Spielabbruch bei Aufgabe/Disqualifikation

STROMAUSFALL

1. Wird durch einen Stromausfall (z. B. leerer Akku) oder durch ein versehentliches Abschalten des Zählgerätes die Versorgungsspannung unterbrochen, können Sie nach Wiederherstellung der Versorgungsspannung exakt an der Position im Spiel weitermachen, an der das Spiel unterbrochen wurde.
2. Hierzu stellen Sie einfach die Stromversorgung wieder her und schalten das Zählgerät wieder ein. Sie können jetzt ganz normal das Spiel weiterzählen.

ZEITSPIEL

1. Wird die maximale Satzdauer überschritten, ertönen zwei kurze und ein längeres aktustische Signal, und das Zeitspiel beginnt. Erkennbar durch die 4 Striche in der Zeitanzeige **(Bild21)**.
2. Soll das Zeitspiel manuell herbeigeführt werden, weil sich die Spieler darüber einig sind, stoppen Sie zuerst mit der Taste **[START/STOP]** die laufende Hauptzeit. Durch betätigen der Tastenkombination **[Sätze Links+]** und **[Sätze Rechts+]** für ca. 3-4 Sekunden aktivieren Sie den Zeitspielmodus.
3. Was die Zählgerätfunktionen betrifft, funktioniert bei einem Zeitspiel alles genauso wie bei einem normalen Spielverlauf. Es kommen lediglich die Zeitspielregeln zur Anwendung.

Bild21: Zeitspiel



Bild22: Beginn der Verletzungspause



VERLETZUNGSPAUSE

1. Kann ein Spieler aufgrund einer Verletzung, die er sich während des Spieles zugezogen hat, nicht weiterspielen, stoppen Sie durch Drücken der Taste **[START/STOP]** die Hauptspielzeit.
2. Drücken Sie jetzt, je nachdem auf welcher Plattenseite sich der Spieler befindet, der die Verletzungspause beansprucht, die Tastenkombination **PUNKTE [LINKS+-]** oder **[RECHTS+-]**.
3. In den Zeit-Digits wird jetzt die Maximal- **(Bild22)** bzw. die Restdauer der Verletzungspause angezeigt, und die Aufschlag-LED auf der entsprechenden Spielerseite fängt an zu blinken. Beginnt die Zeit nicht automatisch zu laufen, starten Sie sie durch drücken der Taste **[START/STOP]**.
4. Kann der verletzte Spieler weiterspielen, drücken Sie erneut die Taste **[START/STOP],** um die Verletzungspause zu beenden. Die entsprechende Aufschlag-LED hört auf zu blinken, und die verbliebene Hauptspielzeit wird wieder angezeigt.
5. Wird die Verletzungspause von einem der Spieler erneut in Anspruch genommen, wiederholen Sie die Vorgänge ab Punkt 1. erneut. Es wird dann die Restzeit seiner Verletzungspause auf den Zeit-Digits ausgegeben.
6. Wird das Spiel vorzeitig beendet, da der verletzte Spieler nicht mehr weiterspielen kann und deshalb aufgeben muss, stoppen Sie zuerst durch Drücken der Taste **[START/STOP]** die Hauptspielzeit. Verfahren Sie dann bitte wie im folgenden Abschnitt '**SPIELAUFGABE/ DISQUALIFIKATION**' beschrieben.

DIGITAL SPORTSWORLD®
Digital Counter Series V 1.2

RÜCKGÄNGIG-MODUS

1. Mit dieser Funktion können Sie bei Bedarf das aktuelle Spiel nochmals von Anfang bis Ende überprüfen oder eine bzw. auch mehrere Aktionen rückgängig machen.
2. Um den Rückgängig-Modus zu starten, stoppen Sie bitte die Hauptspielzeit mit der Taste **[START/STOP]**, die Zeitanzeige blinkt. Drücken Sie jetzt bitte 1x kurz die Taste **[RÜCKGÄNGIG].** Nach ca. 1-2 Sekunden fangen alle Anzeigen an zu blinken, außer der LED's, diese zeigen den aktuellen Zustand an. Mit der Taste **[SPIELBEGINN]** können Sie jetzt bis zum Anfang und mit der Taste **[SPIELENDE]** bis zum Ende des aktuellen Spieles steuern.
3. Haben Sie die Stelle im Spiel erreicht, von der aus Sie weitermachen wollen, drücken Sie 1x die Taste **[RÜCKGÄNGIG]** und der Rückgängig-Modus wird wieder beendet. Die Anzeigen hören auf zu blinken und Sie können dann das Spiel wie gewohnt fortsetzen.
4. Diese Funktion kann vor Beginn der Hauptzeit **nicht** aktiviert werden, da zu diesem Zeitpunkt mit der Taste **[AUFSCHLAG]** noch der Spieler ausgewählt werden muss, der zu Spielbeginn das Aufschlagrecht hat. Man kann aber bei aktiviertem Rückgängig-Modus zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel jederzeit in diesen Bereich navigieren und dann die Funktion beenden.
5. Werden eine oder mehrere Eingaben rückgängig gemacht, sind diese nicht verloren. Durch erneute Aktivierung der Rückgängigfunktion können Sie wieder sichtbar gemacht werden.

ALARM-FUNKTION

1. Wird das Zählgerät über ein Turnier/Verbandsspielprogramm gesteuert, können Sie als Schiedsrichter über die Tastenkombination **[SÄTZE LINKS+ und RECHTS-]** oder **[SÄTZE RECHTS+ und LINKS-]**, also durch Drücken der Satztasten überkreuz, ein Signal an die Turnier/Spielleitung senden.
2. Als Bestätigung das daß Signal ordnungsgemäß gesendet wurde blinken die Satzanzeigen kurz auf und es ertönt ein Signalton. Sobald die Turnier/Spielleitung das erhaltene Signal bestätigt, blinken die Satzanzeigen in Verbindung mit dem Signalton nochmals kurz auf und Sie können sich dann sicher sein, das Ihre Anforderung bei der Turnierleitung eingegangen ist.
3. Mit dieser Funktion könnten Sie z. B. den Oberschiedsrichter bei der Turnierleitung anfordern, wenn es Probleme mit den Spielern gibt.

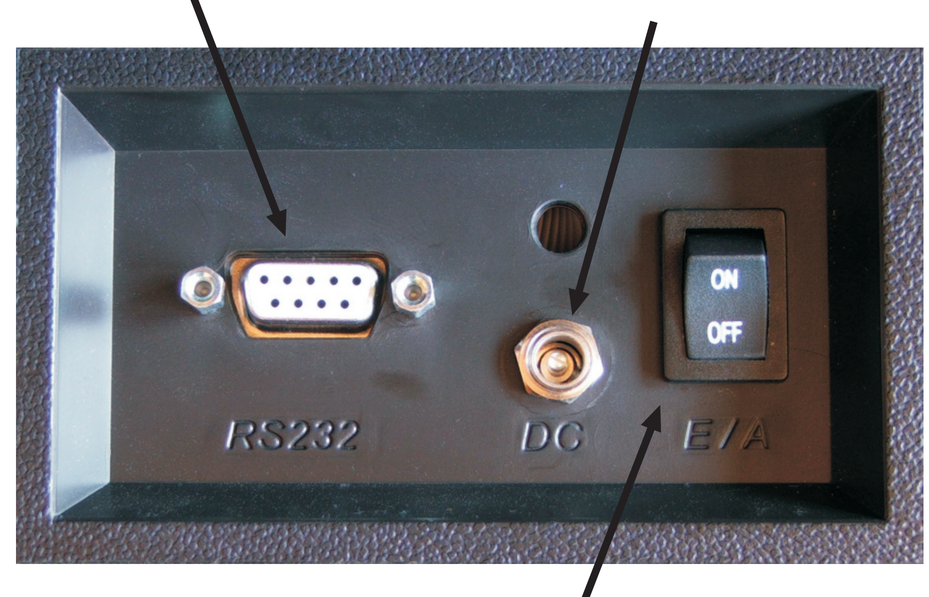
RESET / EINSCHALTRESET

1. Wollen Sie nach einem korrekt beendeten Spiel ein neues beginnen oder ein schon begonnenes Spiel abbrechen, dann drücken Sie die Taste **[RESET]** solange (ca. 3-4 Sek.), bis ein RESET ausgeführt wird und das eingestellte Anfangsbild erscheint.
2. Lässt sich ein RESET wie in Pos. 1 beschrieben nicht ausführen, können Sie einen Einschalt-RESET durchführen. Hierzu schalten Sie das Zählgerät aus. Drücken Sie jetzt die Tasten **[RESET+SPIELBEGINN]** gleichzeitig und halten Sie sie gedrückt, wobei Sie das Zählgerät einschalten. Dieses RESET entspricht einem wie in Pos. 1 beschriebenem RESET. Alle über PC programmierte Einstellungen bleiben erhalten.

REINITIALISIERUNG

1. Lässt sich das Zählgerät mit keinem RESET wieder normal bedienen, starten Sie eine Reinitialisierung. Hierbei bringen Sie das Zählgerät in den Auslieferungszustand. Bitte beachten Sie bei dieser Variante, das eventuell über PC programmierte Einstellungen dabei verloren gehen und bei Bedarf nochmals neu programmiert werden müssen. Um die Reinitialisierung zu starten, verfahren sie wie im Abschnitt 'Erstinitialisierung' beschrieben.

GERÄTEANSCHLÜSSE



SICHERHEITSHINWEISE

Bitte beachten Sie unbedingt die folgenden Sicherheitshinweise:

1. Verfahren Sie grundsätzlich wie in **'INBETRIEBNAHME - SEITE 2'** beschrieben.

2. Das Zählgerät ist nicht für den Betrieb bei hoher Luftfeuchtigkeit bzw. für die Verwendung im Freien bei Regen ausgelegt.

3. Die Plexiglasscheiben sind UV-Stabil und Wärmebeständig bis 70º C. Wird diese Temperatur dauerhaft überschritten, können Sie sich verziehen oder Wellen bilden.

4. Das Zählgerät darf nur von autorisiertem Fachpersonal geöffnet, repariert oder gewartet werden. Öffnen Sie es nie selbst, es besteht die Gefahr eines elektrischen Schlages.

PFLEGERICHTLINIEN

Damit Ihr Zählgerät auch in Jahren noch gut aussieht beachten Sie bitte die folgenden Pflegerichtlinien :

1. Verwenden Sie für die Reinigung des Zählgerätes nur schonende Glasreinigungsmittel.

2. Sprühen oder leeren Sie nie die Reinigungsflüssigkeit über das Gerät sonst könnte Flüssigkeit in des Geräteinnere eindringen und die Elektronik beschädigen.

3. Befeuchten Sie ein weiches Tuch mit dem Reiniger und wischen Sie dann vorsichtig die schmutzigen Stellen ab.

GEWÄHRLEISTUNG

Auf dieses Gerät gewähren wir die gesetzliche Gewährleistung von 2 Jahren innerhalb der Bundesrepublik Deutschland. Bitte beachten Sie hierzu auch die folgende Richtlinien.

1. Die Gewährleistung beginnt mit dem Kauf des Gerätes. Als Nachweis ist der Kaufbeleg bzw. die Rechnung mitzusenden.

2. Die Gewährleistung wird abgelehnt bei unsachgemäßer Behandlung, Beschädigung durch Dritte oder höherer Gewalt, Eingriff durch nicht autorisierte Personen, Verschleiß oder Transportschäden.

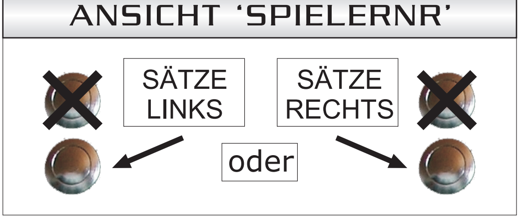
3. Es kann vorkommen, das diverse Segmente unterschiedlich hell leuchten oder leicht nachglimmen. Hier handelt es sich um Fertigungstoleranzen und nicht um einen Defekt !!!

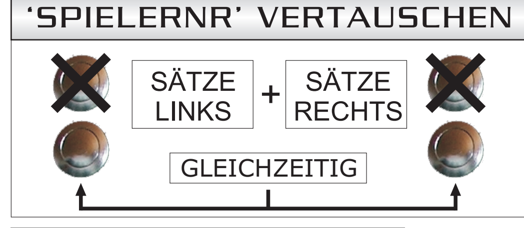
SCHNELLÜBERSICHT - TEIL A

AUFRUF DER SPIELEINSTELLUNGEN VOR SPIELBEGINN













SEITENWECHSEL AM SATZENDE

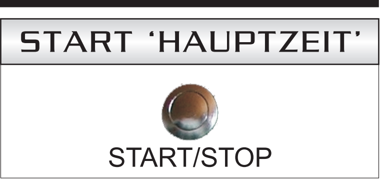




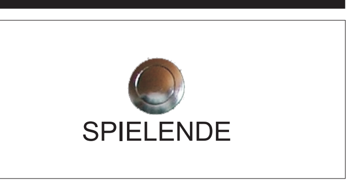


SEITENWECHSEL IM LETZTEN SATZ



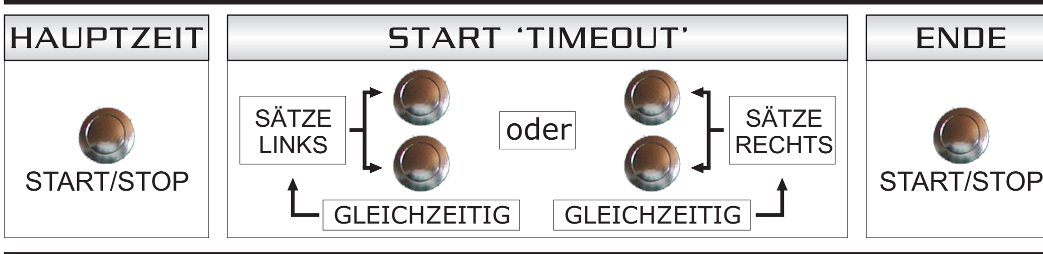


SPIELENDE



SCHNELLÜBERSICHT - TEIL B

TIMEOUT AKTIVIEREN



VERLETZUNGSPAUSE AKTIVIEREN





ZEITSPIEL AKTIVIEREN



HILFE BEI DER TURNIERLEITUNG ANFORDERN

